أسئلة الصواب والخطأ لمادة الحاسوب للصف التاسع

2023م–2024م

الوحدة 1 الدرس 1

1. خطوات حل المسألة ترتيبها كالتالي : (1) فهم المسألة وتحليلها (2) كتابة الخوارزمية (3) ترجمة وتحويل الخوارزمية إلى برنامج بإستخدام إحدى لغات البرمجة (4) تنفيذ البرنامج بإستخدام الحاسوب وإختبار صحّته (5) توثيق البرنامج . (√) .
2. المسألة هي الهدف أو الناتج المطلوب والمراد الوصول إليه . (√) .
3. حل المسألة أو حل المشكلة هو الوصول إلى الهدف أو الناتج المطلوب . (√) .
4. فهم المسألة وتحليلها يستلزم 3 أمور ترتيبها كالتالي : (1) المدخلات (2) طرق الحل الممكنة المختلفة والمعالجة (3) المخرجات . (√) .
5. المخرجات هي الهدف والناتج المراد الحصول عليه . (√) .
6. المخرجات هي النتائج . (√) .
7. المدخلات هي المعطيات . (√) .
8. المسألة يمكن أن تحتوي على أكثر من تفرع . (√) .
9. التوثيق هو وصف كتابي للبرنامج . (√) .

الوحدة 1 الدرس 2

1. الخوارزمية هي مجموعة خطوات واضحة ومتسلسلة ومنطقية ومكتوبة بلغة الإنسان كالعربية والإنجليزية مثلا للوصول لحل المسألة . (√) .
2. من مميزات الخوارزمية أنها يمكن أن تكون بسيطة وتعتبر توثيق للحل . (√) .
3. الخوارزمية سميت بهذا الإسم نسبة إلى العالم (مُحمَّد بن موسى الخوارزمي) رحمه الله . (√) .
4. العالم (مُحمَّد بن موسى الخوارزمي) رحمه الله ، مؤسس علم (الجبر) . (√) .
5. من خصائص الخوارزمية العشوائية . (**X**) .
6. مُستحدث فكرة الخوارزمية هو العالم (مُحمَّد بن موسى الخوارزمي) رحمه الله . (√) .
7. ظهرت فكرة الخوارزمية في القرن التاسع الميلادي . (√) .
8. التكامل قد يكون من خصائص الخوارزمية . (√) .
9. المعالجة قد تكون عمليات حسابية . (√) .
10. المدخلات هي المعلومات المتوفرة . (√) .

الوحدة 1 الدرس 3

1. أنواع مخططات سير العمليات أو خرائط التدفق : (1) مخططات سير العمليات التتابعية (2) مخططات سير العمليات ذات التفرع (3) مخططات سير العمليات ذات التكرار (أ) ذات العداد (ب) ذات المجاميع الإجمالية. (√) .
2. تمتاز مخططات سير العمليات أو خرائط التدفق بسهولة فهم المسألة . (√) .
3. مخططات سير العمليات يصعب تحويلها إلى برنامج حاسوبي . (**X**) بل يسهل تحويلها لبرنامج .
4. في خرائط التدفق رمز البيضاوي للبداية والنهاية ورمز متوازي الأضلاع للمدخلات والمخرجات ورمز المستطيل للمعالجة ورمز المعين لجملة الشرط أو لإتخاذ القرار . (√) .
5. إتجاه مخطط سير العمليات من الأعلى إلى الأسفل . (√) .
6. يمكن أن تستخدم أي شكل هندسي في مخطط سير العمليات . (**X**) .
7. يستخدم المربع في خرائط التدفق . (**X**) .
8. يستخدم متوازي الأضلاع لإدخال المخرجات . (**X**) بل لإدخال المدخلات وإخراج أو طباعة المخرجات .
9. يستخدم متوازي الأضلاع لطباعة المخرجات . (√) .
10. من مميزات مخطط سير العمليات توضيح التسلسل المنطقي لخطوات حل المسألة . (√) .
11. مخطط سير العمليات هو تمثيل تخطيطي يعتمد على الرّسم بإستخدام رموز وأشكال قياسية لتمثيل الخوارزمية.(√).
12. خط الإتجاه أو الأسهم هي أشكال تستخدم في توصيل كل أشكال مخطط سير العمليات ببعضها . (√) .
13. مخطط سير العمليات هو مجموعة من الأشكال الهندسية التي توضح التسلسل المنطقي لخطوات الخوارزمية في حل المسألة . (√) .
14. مخطط التتابع البسيط لا يوجد به جملة شرط أو إتخاذ قرار فلذلك لا يوجد به رمز "المعين" . (√) .

الوحدة 1 الدرس 5

1. يمكن أن تحتوي المسألة الواحدة على أكثر من تفرع . (√) .
2. المعين هو شكل يخرج منه خطان في مخططات التفرع . (√) .
3. مخطط سير العمليات ذو التفرع هو مخطط يحتوي عادةً على عملية إتخاذ قرار . (√) .
4. يستخدم التفرع في المسائل التي تحتاج إلى إتخاذ قرار أو مفاضلة بين قرارين . (√) .

الوحدة 1 الدرس 6

1. تعتمد الزيادة في قيمة العداد على المسألة المطروحة وليس بالضرورة دائمًا +1 . (√) .
2. مخططات سير العمليات ذات التكرار تستخدم عندما نحتاج لإعادة عملية أو مجموعة عمليات عددًا محددًا أو غير محدود من المرات.(√).
3. مخطط سير العمليات ذو التكرار يمتاز بوجود تكرار عملية أو عمليات معينة أكثر من مرة . (√) .
4. دلالة المدخلات "أدخل" و "إقرأ" ودلالة المعالجة "إحسب" و "إجعل" ودلالة المخرجات " "إطبع" . (√) .
5. مخطط التكرار البسيط ذو العداد يحتوي على "عداد" . (√) .
6. مخطط التكرار البسيط ذو المجاميع الإجمالية يحتوي على "متغير" وأيضًا يحتوي على "المجموع الإجمالي" وهو المخرجات أو النتائج . (√) .

الوحدة 2 الدرس 1

1. البرمجة تعتبر وسيلة للتواصل بين البشر "المبرمج" والآلة "الحاسوب" . (√) .
2. لغات البرمجة تعتبر لغة خاصة يستخدمها المبرمجين لتطوير البرمجيات . (√) .
3. البرنامج المصدري هو المكتوب بإحدى لغات البرمجة عالية المستوى . (√) .
4. البرنامج الهدف هو المحوّل أو المترجَم إلى لغة الآلة . (√) .
5. البرنامج هو مجموعة من الأوامر والتعليمات تستخدم لتنفيذ مهمة معينة أو حل مسألة معينة . (√) .
6. البرنامج هو مجموعة من الأوامر "كودات" يتم ترجمتها وتنفيذها من قبل الحاسوب . (√) .
7. المترجم هو الوسيط بين اللغة التي يستخدمها المبرمج واللغة التي يفهمها الحاسوب وهي لغة الآلة . (√) .
8. المترجم هو برنامج حاسوبي يقوم على تحويل البرامج المصدرية إلى أوامر مباشرة يفهمها الحاسوب وينفذها مباشرةً.(√).
9. لغة الآلة ولغة التجميع هي من لغات البرمجة منخفضة المستوى . (√) .
10. لغات البرمجة منخفضة المستوى أقرب لطريقة عمل الحاسوب ولغات البرمجة عالية المستوى ليست قريبة لطريقة عمل الحاسوب وتحتاج إلى المترجم . (√) .
11. لغات البرمجة عالية المستوى أقرب للغة الإنسان ولغات البرمجة منخفضة المستوى ليست قريبة للغة الإنسان.(√).
12. لغات البرمجة عالية المستوى سهلة التعلم مقارنة بلغات البرمجة منخفضة المستوى فهي أصعب في التعلم.(√).
13. لغات البرمجة عالية المستوى يسهل إكتشاف الأخطاء بها وإصلاحها مقارنة بلغات البرمجة منخفضة المستوى فهي أصعب في إكتشاف الأخطاء وإصلاحها . (√) .
14. لا يفهم الحاسوب لغات البشر لكنه يفهم لغات البرمجة . (√) .
15. ينصح بالبدء باللغات عالية المستوى عند البدء في تعلم البرمجة . (√) .

الوحدة 2 الدرس 2

1. أوليات تنفيذ العمليات الحسابية تكون : (1) فك الأقواس (2) رفع الأس (3) الضرب والقسمة (4) الجمع والطرح (5) في حالة تساوي الأوليات نبدأ من اليسار لليمين في اللغة الإنجليزية ومن اليمين لليسار في اللغة العربية . (√) .
2. رمز عملية الضرب في الجبر والحساب يكون × وفي الحاسوب يكون * . (√) .
3. رمز عملية القسمة في الجبر والحساب يكون ÷ وفي الحاسوب يكون / . (√) .
4. رمز عملية الأس في الجبر والحساب يكون مثلا 2^2 وفي الحاسوب يكون 2^2 . (√) .

الوحدة 2 الدرس 3

1. التعبير المنطقي هو جملة خبرية قيمتها النهائية دائمًا إما صواب **True** أو خطأ **false** . (√) .
2. رمز الـ لا يساوي هو <> . (√) .

الوحدة 2 الدرس 4

1. أوليات تنفيذ المعاملات المنطقية تكون : (1) المعامل المنطقي **not** (2) المعامل المنطقي **and** (3) المعامل المنطقي **or** . (√) .
2. المعامل المنطقي **and** إذا كانت أي من وسائطه تحمل القيمة **False** فإن المعامل يرجّح القيمة **False** عدا ذلك يرجّح **True** . (√) .
3. المعامل المنطقي **or** إذا كانت أي من وسائطه تحمل القيمة **True** فإن المعامل يرجّح القيمة **True** عدا ذلك يرجّح **False** . (√) .
4. المعاملان المنطقيان **and** و **or** يعالجان البيانات المنطقية فقط . (√) .

الوحدة 3 الدرس 1

1. من لغات برمجة الذكاء الإصطناعي : (1) البرولوغ (2) **IPL** (3) **Lisp** (4) السترِبس . (√) .
2. من لغات البرمجة التي تستخدم في تطبيقات الذكاء الإصطناعي : (1) **C++** (2) **Lush** (3) **Math Lab** . (√) .
3. كل لغات الذكاء الإصطناعي هي لغات برمجة عالية المستوى . (√) .
4. تختلف لغات برمجة الذكاء الإصطناعي عن باقي لغات البرمجة بكونها قادرة على إستخدام عبارات منطقية محددة بدلاً من الأوامر والتعليمات . (√) .
5. الذكاء الإصطناعي ليس لذكائه حدود . (**X**) بل لديه حدود .
6. لذكاء الآلات حدود . (√) .

7. لا يمكن أن يكون للآلة عقل ووعي . (√) .
8. الذكاء الإصطناعي ظهر في الخمسينات من القرن العشرين . (√) .
9. الذكاء الإصطناعي هو علم يختص بهندسة صناعة الروبوتات . (√) .
10. الروبوتات هي آلات يطلق عليها مجازًا بـ "الآلات الذكية" . (√) .
11. الذكاء الإصطناعي يحاكي الذكاء البشري في صناعة الآلات الذكية . (√) .
12. الذكاء الإصطناعي ليس لديه مبادرة ذاتية للإبداع بينما الذكاء البشري يجيد التعامل مع الأفكار المجردة.(√).
13. يتميز الإنسان عن الحاسوب بالتفكير المنطقي لحل المسألة . (√) .
14. الإنسان الآلي مفيد في العمليات التي لا تحتاج إتخاذ قرارات . (√) .

الوحدة 3 الدرس 2

1. ليس للذكاء الإصطناعي سوى معرفة ظاهرية فقط وليس له معرفة ضمنية . (√) .
2. الإنسان يمتلك معرفة ظاهرية وضمنية . (√) .
3. الإنسان والروبوت يشتركون في المعرفة الظاهرية "قاعدة البيانات" . (√) .
4. لا يشعر الروبوت بأي مشاعر . (√) .
5. كل روبوت على شكل إنسان يطلق عليه "إنسان آلي" . (√) .
6. كل روبوت لا يشبه الإنسان يطلق عليه "إنسالة" . (√) .
7. كل إنسان آلي روبوت ولكن ليس كل روبوت إنسان آلي . (√) .

الوحدة 3 الدرس 3

1. لا يستطيع الروبوت التحكم في سلوكه ولا في سلوك غيره . (√) .
2. لا يستطيع الروبوت تفسير سلوكه . (√) .
3. الذكاء الإصطناعي والروبوتات تكلفتها التأسيسية عالية جدًا . (√) .

*** *** ***